Graffiti

Un jeu de Marco Ruskowski & Marcel Süßelbeck
pour 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans

Concept et But du jeu

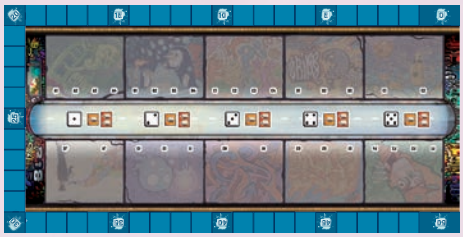
Les meilleurs artistes de rue du monde se rassemblent à Londres, dans le "Leake Street Tunnel".

Ce tunnel est un endroit qui abrite d'innombrables graffitis qui peuvent être admirés par les visiteurs du monde entier. Entrez dans la peau d'un de ces artistes et laissez votre marque dans le tunnel. Pour ce faire, vous devez récupérer à la fois une autorisation et les bonnes bombes de peinture. De cette façon vous pourrez commencer à vous faire un nom dans la ville et peut-être même devenir ami avec la police. Il est ensuite temps de vous rendre dans le tunnel afin de peindre votre graffiti.

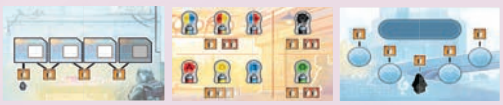
A vous de gagner cette compétition artistique afin d'être reconnu comme le meilleur artiste de rue en fin de partie.

Matériel

• **1 plateau de jeu (recto-verso)**



• **3 plateaux Action**



• **10 tuiles Graffiti**

4 x 4 parties, 3 x 3 parties, 3 x 2 parties

Recto = terminé / *Verso = non terminé*

• **58 tuiles Peinture**

7 pour chacune des couleurs seules suivantes: rouge, jaune et bleu
8 pour chacune des couleurs seules suivantes: vert et noir
7 pour chacune des double couleurs suivantes: rouge & jaune, rouge & bleu, jaune & bleu

• **40 tuiles Bonus**

5 pour chacun des types suivants: 2 points, peinture joker, autorisation, action supplémentaire, réservation, ajout, réduction et économie

• **30 tuiles Autorisation**

• **1 jeton Premier joueur**

• **1 Policier**

• **76 Tags**

signature des artistes, répartis en 16 tags de chaque couleur

12 tags neutres

• **4 Paravents**

1 pour chaque couleur de joueurs

Face intérieure (récapitulatif du jeu)

Face extérieure

• **20 Bombes de peinture**

• **4 Marqueurs Réservation &**
• **4 Marqueurs de score**

2 pour chaque couleur de joueurs

• **4 Marqueurs +50**

1 pour chaque couleur de joueurs

• **4 tuiles Artiste**

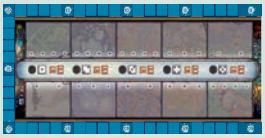
1 pour chaque couleur de joueurs

• **1 livret de règles**

Variante 1

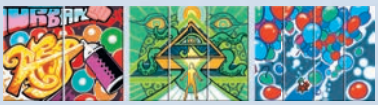
• **1 pion Bloquer**

• **1 Plateau de jeu (verso)**



Variante 2

• **3 tuiles Graffiti spécial**



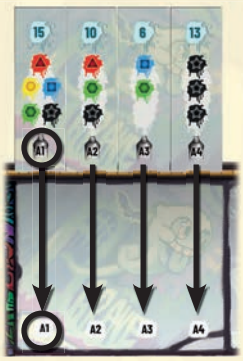
Mise en place & Explications

1 Placez le **plateau** au centre de la zone de jeu de façon à ce que le côté avec les cases noires “Bloquer” ne soit pas visible. Placez ensuite le **plateau Autorisation**, le **plateau Bonus** et le **plateau Peinture** à côté du plateau de jeu en formant une ligne.

2 Mélangez les **tuiles Bonus** et placez-les faces cachées sur la grande case du plateau correspondant. Posez ensuite une tuile face visible sur chacune des cases circulaires de ce plateau. Pour finir, placez le **policier** sur la case centrale .

3 Triez les **tuiles Peinture** par couleur et placez-les sur les cases correspondantes du plateau Peinture.

4 Triez les **tuiles Graffiti** en fonction de la **lettre sur leur verso** et placez-les ensuite **sur les cases Tunnel correspondantes** du plateau de jeu. Assurez-vous que les tuiles Graffiti soient rangées dans l’ordre croissant.



5 Vous n’utilisez pas les **tags neutres** lors d’une partie à 4 joueurs, laissez-les dans la boite de jeu. Vous trouverez une explication des parties à deux et trois joueurs en page 6 de ce livret. Le **pion Bloquer noir** ainsi que le verso du plateau de jeu ne sont utilisés que lors d’une variante dont vous trouverez également la description en page 6.

6 Mélangez les **tuiles Autorisation** et formez une pile face cachée que vous placez sur la case de droite du plateau Autorisation. Placez ensuite **une tuile** de la pile **face visible** sur **chaque autre case** du plateau.

7 Choisissez chacun une couleur et prenez le **paravent**, la **tuile Artiste**, les **5 bombes de peinture**, les **16 tags** ainsi que le **marqueur Réservation** et le **marqueur de score** de cette couleur. Placez votre marqueur Réservation devant votre paravent. Placez tous les marqueurs de score sur la case 0 de la piste de score. Posez votre tuile Artiste devant votre paravent et placez vos bombes de peinture dessus. Puis prenez en plus chacun **une tuile Peinture bleue, rouge et jaune** du plateau Peinture et placez ensuite ces trois tuiles derrière votre paravent. Piochez ensuite **une tuile Autorisation** de la pile et placez-la également derrière votre paravent.
Pour finir, déterminez aléatoirement un premier joueur qui reçoit le **jeton Premier joueur**.

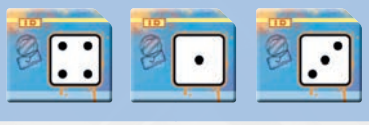
Les différentes actions

Le plateau Bonus – Vous pouvez y prendre des tuiles Bonus qui vous octroient des capacités spéciales.

Le plateau Peinture – Vous pouvez y trouver les différentes peintures dont vous aurez besoin pour peindre vos graffitis.

Le tunnel sur le plateau de jeu – Il s'agit de l'endroit où vous peignez vos graffitis et où vous gagnez ensuite des PV pour chaque section ainsi que **des points supplémentaires pour vos graffitis terminés à la fin de la partie.**

Le plateau Autorisation – Vous pouvez y trouver les tuiles Autorisation dont vous aurez besoin afin d'avoir le droit de peindre vos graffitis dans les différentes sections du tunnel.

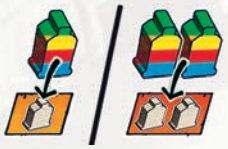


Déroulement de la partie

Une partie de **Graffiti** se joue en plusieurs tours de jeu. Lors de chaque tour, le joueur qui possède le jeton Premier joueur commence puis les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. Lors de chaque tour, vous devez effectuer **l'une des 4 actions** suivantes:

A Récupérer une tuile Peinture **B Obtenir une tuile Autorisation** **C Peindre votre graffiti** **D Prendre une tuile Bonus**

Lorsque vous effectuez une action, vous devez placer 1 ou 2 bombes de peinture sur la zone correspondant à votre action sur le plateau de jeu ou sur un des plateaux Action. Vous ne pouvez choisir que des actions pour lesquelles il y a des cases Bombe de peinture inoccupées et pour lesquelles vous possédez suffisamment de bombes de peinture. Une fois placées, vos bombes de peinture restent en place jusqu'à la fin du tour.



Si vous avez utilisé toutes vos bombes de peinture ou que vous ne souhaitez juste plus en placer, vous devez passer. Lorsque vous avez effectué votre action ou que vous avez passé, c'est au tour du joueur suivant. Ignorez les tours des joueurs qui ont déjà passé. Continuez ainsi jusqu'à ce que vous ayez tous décidé de passer. Lorsque c'est le cas, le tour de jeu en cours se termine.

Si à la fin du tour de jeu, **il y a moins de 6 graffitis terminés**, préparez le tour de jeu suivant et continuez la partie.
En revanche, **s'il y a au moins 6 graffitis terminés**, la partie s'achève et vous continuez directement avec le décompte final.

Les 4 actions en détails

Vous ne pouvez choisir une action que s'il y a des cases Bombe de peinture inoccupées qui correspondent à cette action. En fonction de la case Bombe de peinture concernée, vous devez y placer une ou deux bombes de peinture afin de pouvoir effectuer votre action.

A Récupérer une tuile Peinture

Placez votre (vos) bombe(s) de peinture sur une case inoccupée du plateau Peinture et prenez une tuile Peinture correspondante de la réserve s'il y en a.

Note: *La grande case Bombe de peinture située en dessous des peintures rouge/jeune/bleu peut être utilisée par n'importe quel nombre de joueur et plusieurs fois au cours d'un même tour de jeu.*

S'il y a plusieurs tuiles Peinture, vous pouvez en prendre une de votre choix. Placez ensuite la tuile récupérée derrière votre paravent. Les tuiles Peinture qui représentent deux couleurs différentes peuvent être utilisées pour les deux couleurs ou pour seulement une seule.

Si des tuiles Peinture d'une ou de plusieurs couleurs ne sont plus disponible, vous ne pouvez pas en récupérer lors de ce tour de jeu.

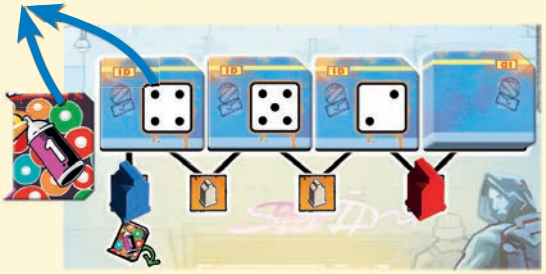
B Obtenir une tuile Autorisation

Placez une bombe de peinture sur une case Bombe de peinture inoccupée du plateau Autorisation et prenez les deux tuiles Autorisation associées à cette case. Si la case concernée est associée avec la pioche, prenez la première tuile de cette dernière. Placez les tuiles ainsi récupérées derrière votre paravent.

Lorsque vous utilisez la case de gauche (celle sur laquelle se trouve le symbole Premier joueur), vous ne prenez qu'une seule tuile Autorisation mais vous recevez également le jeton Premier joueur. Vous serez donc le premier joueur du tour suivant. Si personne n'utilise cette case, le joueur qui détient actuellement le jeton Premier joueur le conserve.

Pour finir, réapprovisionnez les cases vides avec de nouvelles tuiles de la pioche. Si cette dernière est épuisée, mélangez la pile de défausse et formez une nouvelle pioche.

Exemple:
Patricia (rouge) prend la première tuile Autorisation de la pioche ainsi que la tuile révélée avec un dé de "2".



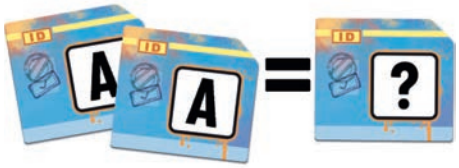
Exemple:
Alexa (bleu) prend la tuile Autorisation révélée avec un dé de "4" et reçoit également le jeton Premier joueur.

C Peindre votre graffiti

Placez votre (vos) bombe(s) de peinture sur une case inoccupée du tunnel afin de pouvoir peindre votre graffiti sur la section correspondante.

Vous devez en plus défausser une tuile Autorisation avec le même dé que la section de tunnel sur laquelle vous avez placé votre bombe de peinture.

Tuile joker: *Vous pouvez défausser deux tuiles Autorisation avec un dé du même nombre pour pouvoir peindre votre graffiti dans la section de votre choix.*



Exemple: Patricia (rouge) veut peindre son graffiti dans la section de tunnel ⚀. Elle doit utiliser deux bombes de peinture car Jenni (vert) a déjà effectué cette action à cet endroit auparavant. Puis, elle défausse la tuile Autorisation correspondante.

Vous pouvez maintenant peindre une partie non terminée d'un des deux graffitis présents dans cette section du tunnel. Pour ce faire, vous devez utiliser les tuiles Peinture représentées sur cette partie. Placez-les devant votre paravent et gagnez ensuite immédiatement autant de PV que le nombre indiqué sur la partie que vous venez de peindre.

Pour finir, retournez la partie en question sur son recto et placez un de vos tags dessus de façon à indiquer que c'est vous qui avez peint ce merveilleux graffiti.

Exemple: En plaçant seulement deux tuiles Peinture devant son paravent, Patricia (rouge) peut peindre la partie B4 du graffiti. Elle gagne immédiatement 9 PV, retourne la partie du graffiti qu'elle vient de peindre et place un de ses tags dessus.

D Prendre une tuile Bonus

Placez une bombe de peinture sur une case inoccupée du plateau Bonus. Prenez ensuite la tuile Bonus associée à cette case et placez-la derrière votre paravent. Vous pouvez désormais utiliser son effet quand vous le souhaitez. Vous pouvez posséder plusieurs tuile Bonus derrière votre paravent et vous avez également le droit d'en utiliser plusieurs lors d'un même tour de jeu. Retirez ensuite les tuiles Bonus utilisées du jeu.

Exemple: Beate (jaune) place une de ses bombes de peinture de sa tuile Artiste sur la case du plateau Bonus située sous la tuile Bonus "Action supplémentaire". Elle prend donc cette tuile et la place derrière son paravent.

Les effets des tuiles Bonus

Ajout: Vous pouvez placer votre bombe de peinture sur une case Bombe de peinture déjà occupée qui ne peut contenir qu'une seule bombe de peinture. Aucune autre bombe de peinture ne pourra être placée à cet endroit pendant le tour de jeu. Retirez ensuite la tuile Bonus du jeu.

Réduction: Vous avez le droit de placer une bombe de peinture de moins que requis pour effectuer une action. Cela signifie que vous ne placez qu'une bombe de peinture sur une case qui en nécessite deux et aucune bombe de peinture sur une case qui n'en nécessite qu'une seule. Dans les deux cas, retirez ensuite la tuile Bonus du jeu.

Peinture joker: Vous pouvez utiliser cette tuile à la place de n'importe quelle autre tuile Peinture lorsque vous peignez votre graffiti. Retirez ensuite la tuile Bonus du jeu.

2 PV: Gagnez immédiatement 2 PV et avancez votre marqueur de score en conséquence. Retirez ensuite la tuile Bonus du jeu.

Action supplémentaire: A la fin de votre tour de jeu, effectuez immédiatement un deuxième tour de jeu avant celui du joueur suivant. Retirez ensuite la tuile Bonus du jeu.

Autorisation: Cette tuile vous donne le droit de placer 1 ou 2 bombes de peinture dans n'importe quelle section du tunnel et d'y peindre votre graffiti. Vous n'avez pas besoin de défausser une tuile Autorisation pour effectuer cette action. Retirez ensuite la tuile Bonus du jeu.

Économie: A la fin du tour de jeu en cours, vous pouvez garder 3 tuiles Peinture derrière votre paravent au lieu de 2. (Voir point 2. de la section Fin de partie). Retirez ensuite la tuile Bonus du jeu.

Réservation: Placez votre marqueur Réservation sur n'importe quelle partie d'un graffiti non terminé. Cette partie vous est **réservée jusqu'à la fin du tour** de jeu en cours. Retirez votre marqueur lorsque vous peignez cette partie ou à la fin du tour de jeu et retirez ensuite cette tuile Bonus du jeu.

Le policier: Vous avez le droit de choisir le policier au lieu d'une tuile Bonus. Ce dernier vous permet de n'utiliser qu'une seule bombe de peinture uniquement dans le tunnel sur une case qui en nécessite normalement deux et/ou de dépenser la tuile Peinture de votre choix au lieu de celle demandée. Vous pouvez utiliser le policier plusieurs fois au cours d'un même tour de jeu mais à la fin du tour de jeu en cours, vous devez le replacer sur sa case du plateau Bonus.

PASSER

Lorsque vous ne possédez plus de bombes de peinture sur votre tuile Artiste, vous devez passer. Si vous avez passer, vous n'effectuez plus d'action jusqu'à la fin du tour de jeu en cours tandis que les autres joueurs poursuivent normalement.

Fin du tour de jeu & Préparation du tour suivant

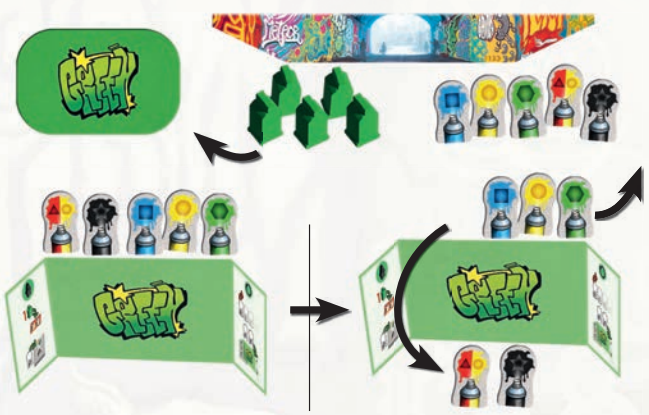
Lorsque vous avez tous passé, le tour de jeu en cours se termine et vous devez préparer le tour de jeu suivant.

1) Reprenez toutes vos bombes de peinture posées sur le plateau de jeu ainsi que sur les autres plateaux et replacez-les sur votre tuile Artiste.

2) Vous avez le droit de garder chacun 2 tuiles Peinture et de les placer derrière votre paravent afin de pouvoir les utiliser lors du tour suivant. Une tuile représentant deux couleurs différentes ne compte que comme une seule tuile. Vous pouvez également garder des tuiles Peinture à la fin du dernier tour de jeu.

Replacez toutes les tuiles Peinture que vous ne pouvez pas garder sur les cases correspondantes du plateau Peinture.

3) Réapprovisionnez les cases vides du plateau Bonus avec de nouvelles tuiles de la pioche.



Exemple: Jenni (vert) peut garder 2 tuiles Peinture pour le tour de jeu suivant. Elle doit donc replacer 3 de ses 5 tuiles Peinture sur le plateau Peinture.

4) Uniquement lors des parties à 2 ou 3 joueurs:

Le joueur qui possède le marqueur Premier joueur révèle la première tuile Autorisation de la pile. Puis, il retourne une partie de graffiti non terminé dans la section du tunnel qui correspond au dé représenté sur la tuile Autorisation de façon à ce que son côté terminé soit désormais visible. Il place ensuite un tag neutre dessus. Lors des parties à 2 joueurs, vous révélez 2 tuiles Autorisation et vous retournez 2 parties non terminées de graffiti dans les sections correspondantes. Placez ensuite les tuiles Autorisation révélées sur la défausse.

Exemple: Alexa (bleu) révèle une tuile Autorisation avec un dé d'un résultat de "1" qui correspond à la première section du tunnel. Elle décide de terminer le graffiti du haut. Elle retourne donc la partie A1 du graffiti et place un tag neutre dessus. Personne ne gagne les 15 PV pour cette partie.

Note: Lors des parties à 2 ou 3 joueurs, vous retournez également une partie de graffiti à la fin du dernier tour de jeu.

***Important:** Si la tuile Autorisation représente un résultat de dé associé à une section du tunnel qui ne contient que des graffitis terminés, rien ne se passe.*

Vous êtes maintenant prêts à commencer le tour de jeu suivant.

Fin de partie & Décompte final

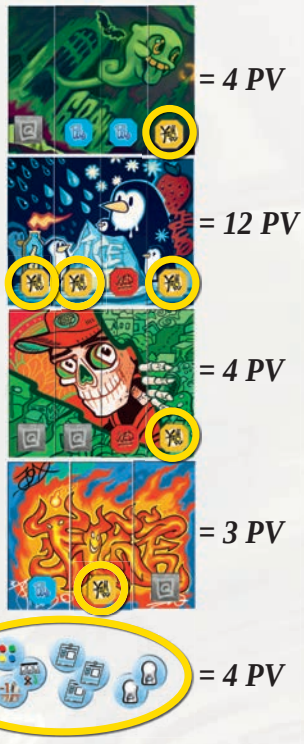
La partie se termine à la fin du tour de jeu lors duquel au moins 6 graffitis sont terminés. Cela peut se produire pendant le tour de jeu ou lors de l'étape 4 de la préparation du tour de jeu suivant. Si cela se produit pendant le tour de jeu, terminez-le normalement.

Procédez ensuite au décompte final et gagnez les points de victoire supplémentaires suivants:

1) Chaque tuile Bonus, tuile Autorisation et tuile Peinture que vous possédez encore vous rapporte un demi PV. Marquez vos PV (arrondis à l'inférieur) sur la piste de score.

Si vous possédez la tuile Bonus "Économiser", vous pouvez l'utiliser pour garder 3 tuiles Peinture au lieu de 2 mais vous devrez ensuite défausser cette tuile Bonus ce qui ne vous apportera rien au final.

2) Pour chacun de vos tags placés sur un graffiti terminé, gagnez autant de PV que le nombre de parties qui composent ce graffiti: 2, 3 ou 4 PV.



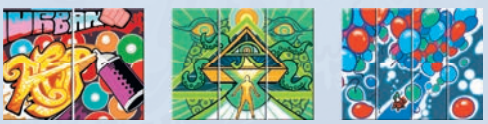
= + 27 PV au total

Exemple de décompte final pour Beate (jaune): Beate gagne des PV pour ses tags sur les graffitis terminés. La somme totale de ses points est de 23 PV. Elle gagne également 4 PV pour ses tuiles inutilisées, ce qui lui fait un total de 27 PV. Elle ajoute ces derniers aux PV qu'elle a déjà gagnés au cours de la partie sur la piste de score.

Le joueur en tête sur la piste de score à l'issue de ce décompte est déclaré vainqueur! En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède le plus de tags sur les graffitis du tunnel qui remporte la partie. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

Variante 1: Utilisez le verso du plateau de jeu ainsi que le pion Bloquer noir. Au début de chaque tour de jeu, le premier joueur doit révéler la première tuile Autorisation de la pile et la placer sur la défausse. Il pose ensuite le pion Bloquer sur la section correspondante du tunnel. Cela signifie que personne ne peut peindre de graffiti sur cette section lors de ce tour de jeu. A partir du deuxième tour de jeu, le pion Bloquer doit à chaque fois être déplacé sur une section de tunnel différente, ce qui signifie que vous pouvez parfois avoir à révéler plusieurs tuiles jusqu'à ce qu'un autre chiffre apparaisse.

Variante 2: Échangez les trois tuiles Graffiti spécial avec celles du jeu de base qui comportent la même lettre.



est. 1989

QUEEN GAMES

© Copyright 2023 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.